ASPEK HUKUM PENIPUAN BERBASIS INTERNET

Dr. Maskun, S.H., LL.M.
Wiwik Meilarati, S.H.

ASPEK HUKUM PENIPUAN BERBASIS INTERNET

Berbagai kejahatan internet seperti *Cyberstalking*, penipuan internet, *scam website*, *cyber aggresion*, *cyber spionage*, dan/atau pornografi anak merupakan kejahatan jenis baru yang berevolusi dari berbagai jenis kejahatan konvensional. Kejahatan penipuan dan pencurian misalnya yang diwaktu lalu dipandang hanya dapat dilakukan secara fisik telah beralih menjadi jenis kejahatan yang bersifat borderless.

Buku ini disajikan dalam 6 (enam) bab yang dimulai dengan memberikan gambaran umum tentang teknologi, komunikasi dan informasi. Kejahatan siber, hukum siber, dan penipuan internet (*internet fraud*) termasuk didalamnya aturan hukum dan upaya penanggulangannya. Diakhir bab, diberikan beberapa dokumen yang mengatur kejahatan siber secara umum dan penipuan internet secara khusus.

Buku ini diharapkan dapat berguna secara akademik bagi mahasiswa strata 1 dan masyarakat umum yang ingin mengetahui tentang kejahatan siber dan penipuan internet secara khusus.

KENI MEDIA
Jl. Salendro Timur II No. 8
Bandung 40275
Phone (022)87340715. | Fax 7315535
kenimedia@yahoo.com

ASPEK HUKUM
PENIPUAN BERBASIS INTERNET

Dr. Maskun, S.H.,LL.M
Wiwik Meilarati Saloko, S.H.

2017

KM.34.2017

ASPEK HUKUM PENIPUAN BERBASIS INTERNET

Dr. Maskun, S.H.,LL.M
Wiwik Meilarati Saloko, S.H.
ISBN: 978-602-74375-5-5

CV Keni Media
Anggota IKAPI
Penerbit Buku-Buku Ilmu Hukum
Jl. Salendro Timur II No 8 Bandung 40275
Telp. 022-87340715, Fax.: 022-7315535
Email : kenimedia@yahoo.com
Cover : Rachmat Gumilang

KATA PENGANTAR

Perkembangan informasi dan teknologi dengan memanfaatkan media internet menjadi sesuatu yang tidak dapat dihindarkan. Kebutuhan dimaksud tentunya memberikan kemudahan bagi setiap orang untuk melaksanakan aktifitas kesehariannya. Akan tetapi disisi lain, perkembangan informasi dan teknologi juga membawa dampak negatif yang berimplikasi bagi kehidupan setiap orang dan perusahaan.

Penipuan berbasis internet (*internet fraud*) merupakan bagian dari kejahatan siber yang memanfaatkan ruang siber yang menghubungkan perangkat teknologi yang dimiliki seseorang dengan aktifitas orang tersebut. Penipuan yang selama ini dipandang hanya dapat dilakukan secara konvensional, perlahan tapi pasti beranjak menuju modifikasi pelaku dengan melakukan penipuan yang berbasis internet. Apalagi, sebagaimana diketahui bahwa aktifitas perdagangan saat ini telah menggunakan internet sebagai media perdagangan dan bisnis.

Kehadiran buku ini sesungguhnya memberi warna tersendiri dari sisi literatur bagi pemerataan pemahaman apa itu penipuan berbasis internet (*internet fraud*), kedudukan dalam kejahatan siber, dan kerangka hukumnya khususnya menurut hukum internasional. Tentunya, buku ini diharapkan dapat memberi kontribusi bagi pembentukan kerangka pikir yang sama mengenai penipuan berbasis internet (*internet fraud*).

Tentunya, buku ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, berbagai saran, masukan, dan tanggapan dalam penyempurnaan buku ini akan sangat berguna bagi penulis untuk melakukan penyempurnaan di kemudian hari.

Makassar, Maret 2016

Penulis

DAFTAR ISI

BAB 1
PENDAHULUAN

Secara alamiah, manusia tidak mungkin dilepaskan dari kemajuan teknologi yang tujuannya adalah untuk memudahkan kehidupannya[1]. Pada saat ini, perkembangan telekomunikasi dan informasi semakin melesat dan meningkat di seluruh dunia setiap tahunnya apalagi dalam era globalisasi seperti saat ini.

Globalisasi telah menjadi pendorong lahirnya era perkembangan teknologi informasi. Fenomena kecepatan perkembangan teknologi informasi ini telah merebak di seluruh belahan dunia. Tidak hanya negara maju saja, namun negara berkembang juga telah memacu perkembangan teknologi informasi pada masyarakatnya masing-masing. Sehingga teknologi informasi mendapatkan kedudukan yang penting bagi kemajuan sebuah bangsa.

Seiring dengan perkembangan kebutuhan masyarakat di dunia, teknologi informasi *(information technology)* memegang peran penting, baik di masa kini maupun di masa mendatang. Teknologi informasi diyakini membawa keuntungan dan kepentingan yang besar bagi negara-negara di dunia. Setidaknya ada 2 (dua) hal yang membuat teknologi informasi dianggap begitu penting dalam memacu pertumbuhan ekonomi dunia. *Pertama,* teknologi informasi mendorong permintaan atas produk-produk teknologi informasi itu sendiri, seperti komputer, modem, sarana untuk membangun jaringan internet dan sebagainya. *Kedua,* adalah memudahkan transaksi bisnis keuangan di samping bisnis-bisnis lainnya.[2] Dengan demikian, teknologi informasi telah berhasil memicu dan memacu perubahan tatanan kebutuhan hidup masyarakat di bidang sosial dan ekonomi, yang *notabene* sebelumnya bertransaksi

---

[1] Edmon Makarim, 2004, *Kompilasi Hukum Telematika*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, hlm. VII

[2] Agus Raharjo, 2002, *Cyber Crime: Pemahaman dam Upaya Pencegahan Kejahatan Berteknologi*, Bandung: Citra Aditya Bakti, hlm. 1

ataupun bersosialisasi secara konvensial menuju transaksi ataupun sosialisasi secara elektronik. Hal ini dinilai lebih efektif dan efisien.

Sebagai akibat dari perkembangan teknologi yang sangat pesat tersebut, secara lambat laun teknologi informasi dengan sendirinya juga telah mengubah perilaku masyarakat dan peradaban manusia secara global. Di samping itu, perkembangan teknologi informasi telah menyebabkan dunia menjadi tanpa batas *(borderless)* dan menyebabkan perubahan sosial secara signifikan berlangsung demikian cepat.

Internet merupakan bukti dari perkembangan teknologi komunikasi dan informasi, yang dalam sejarahnya berkembang dengan sangat pesat dan telah menciptakan dunia baru atau *cyberspace*. *Cyberspace,* sebuah dunia komunikasi berbasis komputer *(computer mediated communication)* ini menawarkan realitas yang baru, yaitu realitas virtual *(virtual reality)*.[3]

Dengan terciptanya realitas virtual dari penggunaan internet tersebut, pengguna dimanjakan untuk berkelana menelusuri dunia *cyberspace* dengan menembus batas kedaulatan suatu negara, batas budaya, batas agama, batas geografis, politik, ras, hirarki, birokrasi dan sebagainya.[4] Dengan berkembangnya internet, semakin banyak orang menikmati realitas baru yang ditawarkan. Manusia dapat melakukan berbagai di internet layaknya di dunia nyata.[5] Aktivitas para penikmat *cyberspace* atau disebut *netizen,* duduk berlama-lama di depan layar komputer, menanggalkan segala atribut dan menikmati sajian internet yang ditawarkan.[6]

Merujuk pada uraian di atas, segala sesuatu yang berkembang tentu akan menimbulkan dampak baik yang bersifat positif maupun yang bersifat negatif. Begitu pula halnya dengan perkembangan internet seperti pada penjelasan di atas, bahwa perkembangan internet yang sangat pesat juga membawa dampak positif dan negatif dalam kehidupan

---

[3] *Ibid.* hlm.91
[4] *Ibid.*
[5] Abdul Wahid dan Mohammad Labib, 2005, *Kejahatan Mayantara (Cyber Crime),* Bandung: PT Refika Aditama, hlm. 24
[6] Agus Raharjo, *Op.cit.*. hlm.104

masyarakat penggunanya yang telah sampai pada tingkat global saat ini.

Secara umum, dampak positif dari penggunaan internet yaitu kemudahan komunikasi dengan siapapun di seluruh dunia; sebagai media pertukaran data dengan menggunakan fasilitas *search engine* yang memudahkan pengguna di seluruh dunia dapat bertukar informasi dengan cepat, murah, penting dan akurat sehingga manusia dapat mengetahui apa saja yang terjadi; digunakan sebagai lahan informasi untuk bidang pendidikan, kebudayaan dan lain-lain; serta kemudahan bertransaksi dan berbisnis di tempat dalam bidang perdagangan.[7]

Kejahatan sangat erat kaitannya dengan perkembangan masyarakat. Semakin maju kehidupan masyarakat, maka kejahatan juga ikut semakin maju. Kejahatan pun menjadi sebagian dari budaya itu sendiri. Hal ini berarti semakin tinggi budaya dan semakin modern suatu bangsa, maka semakin *modern* pula kejahatan itu dalam bentuk, sifat dan cara pelaksanaannya.[8]

Selain hal tersebut di atas, banyak pula dampak negatif yang timbul sebagai akibat dari perkembangan dan penggunaan internet hingga saat ini. Telah dijelaskan di depan bahwa dengan semakin muktahirnya teknologi dan perkembangan fasilitas internet, semua orang dapat dengan mudah menggunakan dan menikmati setiap hal yang disajikan di internet. Teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah perilaku masyarakat dan peradaban manusia secara global.

Di samping telah menyebabkan dunia menjadi tanpa batas *(borderless)* dan menyebabkan perubahan sosial yang secara signifikan berlangsung demikian cepat seperti pergeseran nilai sosial masyarakat dan cenderung menciptakan kepribadian yang individualistis, juga sekaligus membuka peluang besar bagi terjadinya tindak kejahatan melalui penggunaan dunia siber tersebut atau dikenal dengan istilah kejahatan dunia

---

[7] Safitrinopela.blogspot.co.id, diakses pada 19 September 2015 pukul 18.50 WITA

[8] Jurnal Ilmu Hukm Wacana Paramarta, hlm. 80 diakses dijurnal.fhunla.ac.id pada 16 September 2015 pukul 19.20 WITA

siber/maya *(cyber crime).* Dengan terjadinya perbuatan-perbuatan melawan hukum tersebut, ruang lingkup hukum harus diperluas untuk menjangkau perbuatan-perbuatan tersebut, seperti tindak manipulasi data, *hacking* dan tindak penipuan yang menggunakan fasilitas-fasilitas di internet.[9]

Salah satu regulasi internasional yang mengatur mengenai *Cyber Crime* yaitu *European Union Convention on Cybercrime* atau biasa dikenal dengan Konvensi Budapest tahun 2001, merupakan aturan mengenai *cyber crime* yang dibentuk oleh organisasi internasional yaitu *Council of Europe*[10], yang secara jelas mengatur bentuk-bentuk *cyber crime* dan kewajiban negara-negara peratifikasi dalam penanganan *cyber crime* secara nasional maupun internasional.

Indonesia sendiri telah memiliki undang-undang khusus mengenai transaksi yang berbasis elektronik yaitu Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Namun yang menjadi "dilema" regulasi saat ini bahwa apakah aturan-aturan tersebut, baik tingkat nasional maupun internasional mampu menjangkau dan mengikuti kemajuan dan pola perubahan *cyber crime* itu sendiri seiring dengan kian pesatnya perkembangan kecanggihan teknologi berinternet hingga saat ini. Semakin muktahir perkembangan teknologi informasi, maka akan semakin muktahir pula bentuk dan modus pelaku melakukan kejahatan.[11] Dengan segala kemudahan yang diberikan di dunia siber/maya maka semakin besar pula kemudahan untuk melakukan *cyber crime.* Perkembangan yang pesat dalam teknologi internet menyebabkan kejahatan baru di bidang itu juga muncul.[12] Saat ini, berbagai macam bentuk *cyber crime* berkembang di masyarakat, misalnya kejahatan manipulasi data, spionase, sabotase, provokasi, *money laundering,* penipuan secara *online, hacking,* dan berbagai macam lainnya.

---

[9] Abdul Wahid dan Mohammad Labib, *Op.Cit.,* hlm.23

[10] Negara-negara yang tergabung dalam Uni-Eropa

[11] Maskun, 2013, *Kejahatan Siber (cyber crime) Suatu Pengantar,* Jakarta: Kencana Prenada Media Group, hlm. 44.

[12] Budi Suhariyanto, 2012, *Tindak Pidana Teknologi Informasi (Cybercrime) Urgensi Pengaturan dan Celah Hukumnya,* Jakarta: Rajawali Pers, hlm. 3.

Salah satu bentuk *cyber crime* yang saat ini berkembang dan bervariasi modus kejahatan serta sedang marak terjadi di masyarakat pengguna internet yaitu praktik penipuan *online* di internet dengan menggunakan media sosial. Media sosial *(social media)* sebagai media komunikasi yang saat ini sedang diminati oleh hampir seluruh pengguna internet atau *netizen* menjadi salah satu sarana melakukan penipuan berbasis internet ini. Hal ini dapat kita lihat pada banyaknya kasus penipuan *online* yang terjadi, seperti pada kasus penipuan jual-beli *online*[13], penipuan investasi *online*[14][15], dan penipuan *Nigerian 419 scam.*[16]

Hal ini jelas sangat mengganggu jalannya kenyamanan penggunaan internet, kenyamanan privasi, mengganggu dunia bisnis, dan sebagainya dimana banyak pengguna yang sangat dirugikan serta menjadi ancaman stabilitas sistem keamanan dan ketertiban masyarakat secara nasional terlebih jika hal ini merupakan kejahatan siber yang dilakukan dalam skala transnasional. Untuk mengatasi hal tersebut di atas, jelas diperlukan tindakan penanganan melalui peraturan perundang-undangan yang cermat mengingat suatu hal, yakni jangan sampai perundang-undangan menjadi terpaku dan ikut arus pada perkembangan teknologi sehingga membuat peraturan yang *overlegislate*[17], yang pada gilirannya justru akan membawa dampak negatif, baik di bidang hukum lainnya maupun di bidang sosial ekonomi[18] baik di tingkat nasional maupun dunia internasional

---

[13] Tipu-tipu Bisnis Online, m.liputan6.com, diakses pada 10 Oktober 2015 pukul 19.26 WITA

[14] Via Facebook, Wanita Gresik Menipu 1000 Orang dan Raup Rp. 10 M, m.liputan6.com, diakses pada 10 Oktober 2015 pukul 19.06 WITA

[15] 48 WN China Pelaku Transnasional Crime Dibekuk, m.liputan6.com, diakses pada 10 Oktober 2015 pukul 19.15 WITA

[16] Pengguna Facebook diresahkan Nigerian Scam, merdeka.com, diakses pada 10 Oktober 2015 pukul 19.35 WITA

[17] *Overlegislate* merupakan tindakan menciptakan lebih banyak aturan lebih dari yang diperlukan; sering menyiratkan lebih dari yang masuk akal. (Sumber: wiktionary, id.diccionari-global.com, diakses pada 7 Oktober 2015 pukul 10.42 WITA)

[18] Budi Suhariyanto, *Op.Cit.*, hlm. 5

BAB 2
TEKNOLOGI, KOMUNIKASI DAN INFORMASI

A. Sejarah Teknologi Komunikasi dan Informasi

Istilah telekomunikasi dan informatika yang kemudian disebut telematika berasal dari bahasa Perancis yang berasal dari kata *telematique* yang menggambarkan berpadunya sistem jaringan komunikasi dan teknologi informasi.[1] Sementara yang dimaksud dengan teknologi informasi hanyalah merujuk pada perkembangan perangkat-perangkat pengolah informasi.[2] Dalam perkembangan secara praktik selanjutnya, istilah telematika diartikan sebagai telekomunikasi dan informatika *(telecommunication and informatics)* yang merupakan perpaduan antara komputer (*computing*) dan komunikasi (*communication*).[3]

Oleh karena itu, istilah *telematics* juga dikenal sebagai *the new hybrid technology* yang lahir akibat perkembangan teknologi digital telah mengakibatkan teknologi telekomunikasi dan informatika menjadi semakin terpadu atau populer dikenal dengan istilah konvergensi.[4] Dalam perkembangan lebih lanjut, *telematics* tidak hanya melingkupi telekomunikasi dan informatika yang telah dikenal sebelumnya, akan tetapi media juga telah menjadi bagian yang tak terpisahkan sebagai satu kesatuan konvergensi. Pada praktiknya kemudian, pengistilahan yang muncul bukan hanya telematika, akan tetapi ada juga dikenal yang disebut multimedia dan teknologi informasi dan komunikasi (ICT atau *Information Communication and Technology*). Akan tetapi, pada dasarnya istilah-istilah tersebut memiliki makna yang sama hanya dibedakan pada

---

1 Maskun, *Op.cit.*, hlm. 1
2 *Ibid.*
3 *Ibid.*
4 *Ibid.*

situasi kapan istilah-istilah tersebut akan digunakan sesuai peruntukannya.[5]

Keberadaan sistem telekomunikasi dan informatika saat ini tidak lepas dari perjalanan panjang sejarah perkembangan telekomunikasi dan informatika itu sendiri. Secara terpisah, sejarah perkembangan telekomunikasi ditandai dengan tata cara komunikasi yang dilakukan manusia yang memiliki riwayat tumbuh kembang yang panjang dan beraneka ragam. Hal itu dimulai sejak zaman prasejarah sampai era teknologi satelit dewasa ini.[6]

Hingga saat ini, sejarah perkembangannya mencatat bahwa manusia tradisional telah menggunakan lambang-lambang isyarat sebagai alat komunikasi. Seperti sekitar 500 tahun sebelum masehi, Darius, raja Persia menempatkan prajuritnya di setiap puncak bukit lalu mereka saling berteriak satu sama lain untuk menyampaikan informasi. Selain itu, bangsa Indian dapat berkomunikasi pada jarak puluhan mil dengan teknik hembusan asap. Bentuk tulisan yang pertama digunakan adalah piktograf[7] dari orang Sumeria (3000 SM) yang sesungguhnya berupa gambar benda yang tampak sehari-hari. Lama-kelamaan piktograf berubah menjadi ideograf yang mampu menyatakan gagasan. Kemudian, simbol-simbol yang dapat menggambarkan bunyi mulai muncul hingga pada akhirnya menjadi abjad *modern*.[8]

Penggunaan piktograf adalah *milestone*[9] komunikasi tulisan yang berkembang semakin cepat dengan ditemukannya

---

5 *Ibid.* hlm. 2

6 Judhariksawan, 2005, *Pengantar Hukum Telekomunikasi,* Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, hlm. 1

7 Kata piktograf diturunkan dari kata dalam bahasa Inggris yaitu *pictograph,* terdiri dari dua unsur kata yaitu "pict" dan "graph". Pict adalah kata dalam bahasa latin yang berarti *picture* atau gambar, sedangkan *graph*adalah bahasa yunani yang berarti tulisan. Jadi dapat disimpulkan pictograph adalah tulisan dalam gambar, atau dalam arti luas adalah semacam simbol bergambar yang mewakili setiap unsur dan suku kata bahkan bagian kata-kata yang diucapkan seseorang yang biasanya digunakan untuk menyampaikan informasi kepada orang lain. http://www.m.kompasiana.com/fransdekosaputra.com/sejarah-manusia-mengenal-abjad, diakses pada 11 September 2015 pukul 21.05 WITA.

8 Judhariksawan, *Op.cit.*, hlm. 2

9 *Milestone* berarti sebagai batu loncatan, awal mula perkembangan, tonggak perkembangan

Papyrus (kerja tulis pertama) yang memungkinkan terjadinya komunikasi jarak jauh dengan media surat, baik yang diantar dengan menggunakan jasa pelari *marathon,* burung merpati, kuda maupun kereta api. Penemuan mesin cetak di China pada abad ke-10, yang disempurnakan oleh Johannes Guttenberg pada tahun 1440, kemudian mengantar manusia untukmengenal media komunikasi massa cetak atau surat kabar pada abad ke-17.[10]

Embrio kelahiran teknologi komunikasi massa elektronik ditandai oleh penemuan Hans C. Oersted pada tahun 1820 yang membuktikan bahwa adanya hubungan listrik dengan kemagnetan. Penemuan ini mengilhami Cooke dan Wheatstone di Inggris yang kemudian memperagakan sistem telegraf listrik yang pertama.Telegraf kawat yang pertama berkembang berkat eksperimen Samuel Finlay Breese Morse. Ia seorang guru seni dan pelukis terkemuka, yang dapat membuat catatan permanen atas pesan telegrafi yang diterima pada kertas berupa kode-kode yang berbentuk titik-titik dan garis. Kode itu kemudian dikenal dengan Kode Morse *(Morse Code).*[11]

Keberhasilan melakukan hubungan telegraf antara Baltimore dan Washington pada tanggal 24 Mei 1844 dengan menerapkan gagasan Morse menjadi titik awal meluasnya sistem telegraf sampai ke daratan Eropa. Perkembangan ini menggagas perlunya suatu tatanan pemanfaatan telegraf melalui suatu badan pengatur sehingga terbentuklah *International Telegraf Union* (ITU) pada tahun 1865 dan berhasil menyelenggarakan hubungan telegraf antar 21 negara pesertanya yang jaraknya mencapai 500.000 km. Pada masa ini pula dirintis upaya untuk menghubungkan Amerika dan Eropa dengan pemasangan kabel bawah laut melalui Samudera Atlantik.[12]

Tahun 1667, Robert Hooke memperkenalkan telepon benang yang menghubungkan sepasang kaleng dengan seutas benang. Perangkat sederhana yang lebih mirip mainan anak-anak ini membuktikan suatu teori bahwa gelombang suara

---

[10] *Ibid.*

[11] *Ibid.*

[12] *Ibid.* hlm. 3

dapat disalurkan melalui sarana penghantar. Ada 2 (dua) orang berkebangsaan Amerika yang bekerja sendiri-sendiri dan pada waktu yang bersamaan berhasil menciptakan perangkat telepon berdasarkan eksperimen Hooke. Alexander Graham Bell akhirnya dikenal sebagai penemu telepon hanya karena beberapa jam lebih dahulu mendaftarkan hasil ciptaannya di lembaga paten daripada Elisha Gray, pada tanggal 14 Februari 1876. Era komunikasi manusia telah memasuki babakan baru, yaitu dari kode menjadi suara, dari hubungan satu rumah ke rumah lainnya hingga dikenal istilah STD-*subscriber trunk dialing*- atau Sambunan Langsung Jarak Jauh (SLJJ) dan Sambungan Langsung Internasional *(International Direct Dialling)*.[13]

Babakan lain dalam kehidupan telekomunikasi antar-manusia pada tahun 1864, pada saat James Clark Maxwell menggunakan matematika. Ia meramalkan terdapat sebuah gelombang, yang mengarungi angkasa tanpa sarana pengantar dimana kecepatannya sama dengan kecepatan cahaya, dapat dipantulkan dan dibiaskan seperti cahaya, namun tidak dapat dilihat atau dirasakan.[14] Teori ini baru berhasil dibuktikan kebenarannya 20 tahun kemudian oleh ilmuwan Jerman, Heinrich Hertz setelah Maxwell wafat. Gelombang yang kemudian disebut sebagai gelombang radio *(radio wave)* atau gelombang elektromagnetik ini menjadi sistem yang lebih praktis berkat penemuan perangkat radio oleh ilmuwan Itali, Guglielmo Marconi pada tahun 1896. Inilah tonggak lahirnya telekomunikasi tanpa kabel *(wireless telecommunication)*.[15]

Pada tahun 1910 di sebuah kapal, Montrose, nahkoda menemukan salah seorang penumpangnya, yaitu Dr. Crippen dikenal sebagai seorang pembunuh keji yang mencoba melarikan diri ke Kanada. Berkat kode Morse yang dikirimkan melalui udara dengan bantuan perangkat ciptaan Marconi, seorang detektif segera menggunakan kapal yang lebih cepat dan menangkap Dr. Crippen di pelabuhan Kanada.[16] Sementara itu, 2 (dua) tahun kemudian, seharusnya banyak jiwa yang

---

[13] *Ibid.*

[14] *Ibid.* hlm.4

[15] *Ibid.*

[16] *Ibid.*

dapat ditolong pada peristiwa tenggelamnya kapal Titanic, namun karena operator radio pada sebuah kapal yang didekatnya sedang terlelap sehingga tidak menangkap isyarat telegraf yang dikirim oleh operator radio Titanic. Karena peristiwa itu pulalah sehingga semua kapal kemudian diwajibkan berdasarkan Hukum Internasional harus membawa telegraf tanpa kawat dan selalu bersiaga terhadap isyarat permintaan tolong dari kapal lain.[17]

Penemuan telekomunikasi tanpa kabel telah mendorong ilmuwan untuk saling berlomba menciptakan teknologi untuk berkomunikasi. John Logir Baird dari Inggris dan Vladimir Zworkyn dari Amerika adalah orang-orang yang berjasa yang menemukan sistem lensa kamera yang menjadi cikal bakal kelahiran televisi. Pada tahun 1936 di Alexandra Palace, London, berdiri stasiun televisi yang pertama.[18]

B. Ruang Lingkup

Teknologi Komunikasi dan Informasi merupakan penggabungan dua kata yaitu Teknologi Komunikasi dan Teknologi Informasi. Teknologi Komunikasi merupakan segaha hal yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu yang berfungsi dalam memproses dan mentransfer data dari satu perangkat ke perangkat yang lain.[19]

Munir mengemukakan bahwa teknologi komunikasi merupakan perangkat-perangkat teknologi yang terdiri dari *hardware, software,* proses dan sistem yang digunakan untuk membantu proses komunikasi yang bertujuan agar komunikasi berhasil (komunikatif), misalnya komputer, *teleconferencing,* multimedia interaktif, jaringan internet, dan lain-lain. Sedangkan teknologi informasi merupakan segala hal yang berkaitan dengan proses dan penggunaan alat bantu untuk memanipulasi dan mengelola data/informasi.[20] Menurut Lucas,

---

[17] *Ibid.*
[18] *Ibid.* hlm. 5
[19] Munir, 2010, *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi.* Bandung: Alfabeta
[20] *Ibid.*

teknologi informasi merupakan segala bentuk teknologi yang diterapkan untuk memproses dan mengirimkan informasi dalam bentuk elektronis, *micro computer, computer mainframe,* pembaca *barcode,* perangkat lunak, pemroses transaksi, perangkat lunak lembar kerja (*worksheet*) dan peralatan komunikasi dan jaringan adalah merupakan contoh teknologi informasi. Selain itu Williams dan Sawyer mendefinisikan Teknologi Informasi sebagai teknologi yang menggabungkan komputasi (*computer*) dengan jalur komunikasi berkecepatan tinggi yang membawa data, suara dan video.[21]

Berdasarkan penjabaran dari pengertian teknologi komunikasi dan teknologi informasi di atas, dapat dikatakan bahwa teknologi komunikasi dan informasi adalah suatu cara untuk mengolah dan memanipulasi data/informasi yang nantinya data yang telah dimanipulasi dan diolah tersebut akan disampaikan dengan menggunakan alat bantu baik *hardware* maupun *software* dari satu perangkat teknologi ke perangkat teknologi lain yang bertujuan agar komunikasi dapat berjalan dengan lancar. Teknologi komunikasi lebih menekankan pada penggunaan alat-alat elektronik demi tercapainya tujuan komunikasi, sedangkan Teknologi Informasi lebih menekankan bagaimana pengolahan data dan informasi.

Adapun cakupan bahasan Teknologi Komunikasi dan Informasi meliputi perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan untuk mengumpulkan, menyimpan, memanipulasi dan menyajikan informasi, penggunaan alat bantu untuk memproses dan memindah data dari satu perangkat ke perangkat lainnya.[22]

---

21 *Ibid.*

22 http://litbangkemdiknas.net, diakses pada 26 Februari 2016 pukul 15.20 WITA

C. Internet dan Media Sosial

1. Internet

Canggihnya perkembangan teknologi komputer dan berpadu dengan basis sistem telekomunikasi, dikenal pula satu hal baru yang populer dengan sebutan *internet.* Internet diartikan sebagai jaringan telah berkembang di seluruh dunia dan menjadi suatu fenomena yang mengasyikkan dengan tantangan baru tersendiri. Dalam konteks yang sangat kompleks, fenomena internet kemudian lebih dikenal dengan *cyber space.*[23]

Pada intinya internet merupakan jaringan komputer yang terhubung satu sama lain melalui media komunikasi, seperti kabel telepon, serat optik, satelit ataupun gelombang frekuensi. Jaringan komputer ini dapat berukuran kecil seperti *Local Area Network* (LAN) yang biasa dipakai secara intern di kantor-kantor, bank atau perusahaan atau bisa disebut dengan intranet, dapat juga berukuran superbesar seperti internet. Hal yang membedakan antara jaringan kecil dan jaringan superbesar adalah terletak pada ada atau tidaknya *Transmission Control Protocol/Internet Protocol(TCP/IP).*[24]

The Federal Networking Council (FNC) memberikan definisi mengenai internet dalam resolusinya tanggal 24 Oktober 1995. Definisi yang diberikan adalah sebagai berikut:[25]

Internet refers to the global information system that --

(i) *Is logically linked together by a globally unique address space based in the Internet Protocol (IP) or its subsequent extensions/follow-ons;*

(ii) *Is able to support communications using the Transmission Control Protocol/Internet Protocol (TCP/IP) suite or its subsequent extension/follow-ons, and/or other Internet Protocol (IP)-compatible protocols; and*

(iii) *Provider, uses or makes accessible, either publicly or privately, high level service layered on the communicationa and related infrastructure described herein.*

---

[23] Maskun, *Op.cit.*, hlm. 2

[24] Agus Raharjo, *Op.cit.*, hlm. 59

[25] *Ibid.* hlm 60

Secara internasional hukum yang terkait kejahatan teknologi informasi digunakan istilah hukum siber atau *cyber law*. Istilah lain yang juga digunakan adalah hukum teknologi informasi *(law of information technology)*, hukum dunia maya *(virtual world law)*, dan hukum mayantara. Istilah-istilah tersebut lahir mengingat kegiatan yang dilakukan melalui jaringan sistem komputer dan sistem komunikasi, baik dalam lingkup lokal maupun global (internet) dengan memanfaatkan teknologi informasi berbasis sistem komputer yang merupakan sistem elektronik yang dapat dilihat secara virtual.[26]

2. Media Sosial

a. Pengertian Media Sosial

Media sosial adalah sebuah media online, dengan para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual.[27] Blog, jejaring sosial dan wiki merupakan bentuk media sosial yang paling umum digunakan oleh seluruh masyarakat di seluruh dunia.[28] Andreas Kaplan dan Michael Haenlin mendefinisikan media sosial sebagai sebuah kelompok aplikasi berbasis internet yang membangun di atas dasar ideologi dan teknologi Web 2.0, dan yang memungkinkan penciptaan dan pertukaran *user-generated content*.[29]

Saat teknologi internet dan *mobile phone* makin maju maka media sosial pun ikut tumbuh dengan pesat. Kini untuk mengakses *Facebook* misalnya, bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja hanya dengan menggunakan sebuah *mobile phone*.Demikian cepatnya orang bisa mengakses media sosial mengakibatkan terjadinya fenomena besar terhadap arus informasi tidak hanya di negara-negara maju, tetapi juga di Indonesia. Karena kecepatannya media sosial juga mulai

---

26 Maskun, *Op.cit.* hlm. 29

27 Wikipedia.org, diakses pada 14 September 2015, pukul 20:20 WITA

28 *Ibid.*

29 Kaplan, Andreas M.; Michael Haenlien, 2010, *Users of the World Unite! The Challenges and Opportunities of Social Media, Bussiness Horizons* 53(1):59-68 diakses di Wikipedia.org pada 14 September 2015 pukul 13.10 WITA

tampak menggantikan peranan media massa konvensional dalam menyebarkan berita-berita.[30]

b. Sejarah Perkembangan Media Sosial

Internet merupakan tonggak awal lahirnya media sosial saat ini. Perkembangan media sosial itu sendiri dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tahun	Perkembangan
1978	Awal penemuan sistem papan buletin yang memungkinkan untuk dapat berhubungan dengan orang lain menggunakan surat elektronik, atau mengunggah perangkat lunak, yang masih menggunakan telepon yang terhubung dengan modem
1995	Lahirnya situs GeoCities, yang melayani Web Hosting, yaitu sebagai jasa penyewaan penyimpanan data-data website agar dapat diakses dari mana saja, kemunculan GeoCities ini menjadi tonggak berdirinya website-website lainnya.
1997	Muncul situs jejaring sosial pertama yaitu Sixdegree.com, yang dianggap lebih menawarkan situs jejaring sosial dibanding Classmates.com yang telah ada dua tahun lebih awal.
1999	Muncul situs Blogger, yaitu situs yang memungkinkan untuk membuat blog pribadi, dimaa penggunanya dapat melakukan apapun termasuk hal pribadi dan mengkritisi pemerintah, sehingga kehadiran Blogger menjadi tonggak berkembangnya media sosial.
2002	Berdirinya Friendster, yang menjadikan jejaring sosial booming dan fenomenal pada waktu itu

[30] Wikipedia.org, diakses pada 14 September 2015, pukul 20:20 WITA

Tahun	Perkembangan
2003	Berdirinya LinkedIn, yang tak hanya berguna untuk bersosial, tetapi juga untuk mencari pekerjaan, yang menjadikan fungsi media sosial semakin berkembang Berdirinya MySpace, sebagai jejaring sosial yang sangat *user friendly*.
2004	Lahirnya Facebook, situs jejaring sosial yang terkenal hingga saat ini dan salah satu situs dengan anggota terbanyak di dunia.
2006	Lahirnya Twitter
2007	Lahirnya Wiser, situs jejaring sosial pertama yang diluncurkan bertepatan dengan peringatan hari Bumi (22 April), yang diharapkan menjadi direktori online organisasi lingkungan seluruh dunia.
2011	Lahirnya Google+, google meluncurkan situs jejaring sosialnya yang bernama Google+

Tabel 1. Sejarah perkembangan media sosial[31]

c. Klasifikasi Media Sosial

Media sosial teknologi mengambil berbagai bentuk termasuk majalah, forum internet, *weblog*, blog sosial, *microblogging*, *wiki*, *podcast*, foto atau gambar, video, peringkat dan *bookmark* sosial. Dengan menerapkan satu set teori-teori dalam bidang media penelitian (kehadiran sosial, media kekayaan) dan proses sosial (*self-presentasi*, *self-disclousure*) Kaplan dan Haenlein menciptakan skema klasifikasi untuk berbagai jenis media sosial, menurut mereka terdapat 6 (enam) jenis media sosial yaitu:[32]

---

31 http://www.mediabistro.com/alltwitter/history-social-media_b12770, diakses pada tanggal 14 September 2015 pukul 16.14 WITA

32 Kaplan, Andreas M.; Michael Haenlien, 2010, *Users of the World Unite! The Challenges and Opportunities of Social Media, Bussiness Horizons* 53(1):59-68 diakses di Wikipedia.org pada 14 September 2015 pukul 12.30 WITA

1. Proyek Kolaborasi

   Website yang mengizinkan *user*nya untuk dapat mengubah, menambah, ataupun me-*remove* konten-konten yang ada di *website* ini. Contohnya, Wikipedia.

2. *Blog* dan *Microblog*

   Dimungkinkan *user* lebih bebas dalam mengekspresikan sesuatu di blog ini seperti curhat ataupun mengkritik kebijakan pemerintah. Contohnya, twitter.

3. Konten

   Para *user* dari pengguna *website* ini saling meng-*share* konten-konten media, baik seperti video, *e-book*, gambar, dan lain-lain. Contohnya, *youtube*.

4. Situs Jejaring Sosial

   Aplikasi yang mengizinkan *user* untuk dapat terhubung dengan cara membuat informasi pribadi sehingga dapat terhubung dengan orang lain. Informasi pribadi itu bisa seperti foto-foto. Contohnya, *facebook*.

5. *Virtual Game World*

   Dunia virtual, dimana mengekspresikan lingkungan 3D, dimana *user* bisa muncul dalam bentuk avatar-avatar yang diinginkan serta berinteraksi dengan orang lain selayaknya di dunia nyata. Contohnya game *online*.

6. *Virtual Social World*

   Dunia virtual yang dimana penggunanya dapat merasa hidup secara nyata di dunia virtual. Sama seperti *virtual game world*, berinteraksi dengan yang lain, namun *virtual social world* lebih memberikan kebebasan dan kegiatan yang dapat dilakukan di dalamnya lebih kearah kehidupan manusia pada umumnya secara nyata.Contohnya, media sosial *second life*.

d. Ciri-ciri Media Sosial

Media sosial mempunyai ciri-ciri sebagai berikut, pesan yang disampaikan tidak hanya untuk satu orang saja namun bisa keberbagai banyak orang contohnya pesan melalui SMS ataupun internet; pesan yang disampaikan bebas, tanpa